

Videojuego

GIMNASIO *del* SABER

Manual de usuario



1

Inicio del juego

2

Selección de personajes

3

Interfaz de Usuario

4

Mecánicas

5

Ganar / Perder



1

Inicio del juego

Para descargar el juego puede acceder a

<http://www.colombiaaprende.edu.co/concursovideojuego>

Una vez descargado el juego, se debe abrir la carpeta donde se encuentra el archivo.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo
 GimnasioDelSaber2018	17/05/2018 7:33 p. m.	Carpeta de archivos
 GimnasioDelSaber	17/05/2018 7:33 p. m.	Archivo WinRAR ZIP

Al descargar el .rar se debe extraer directamente en el equipo en el que se va a jugar.

Una vez extraído, se crea un carpeta automáticamente con el siguiente nombre:

GimnasiodelSaber2018.

Ingresa a la carpeta en la que encontrará un archivo ejecutable nombrado **GimnasioDelSaber**; también puede ser identificado por el icono. Debe dar doble clic en el icono.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
 GimnasioDelSaber	16/05/2018 11:56 a. ...	Carpeta de archivos	
 GimnasioDelSaber	16/05/2018 11:56 a. ...	Aplicación	623 KB

1

Inicio del juego

Dependiendo del nivel de seguridad en su equipo, puede aparecer una advertencia de seguridad; si es el caso, dé clic en ejecutar.(fig 1)

Según la velocidad del equipo y del hardware en el que se esté ejecutando, puede tardar unos segundos.

Una vez iniciado, aparecerá una ventana que brindará opciones de resolución y calidad de los gráficos. Ajústelos de acuerdo con la capacidad del equipo en el que esté ejecutando el juego. (Fig 2)

Hecho esto, dé clic en **PLAY**

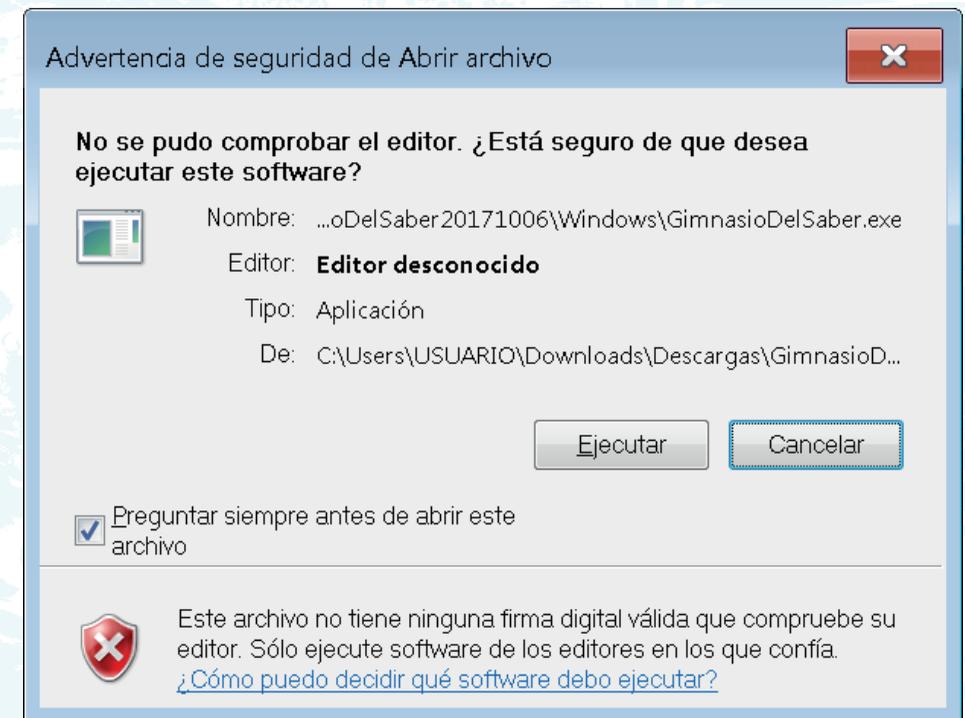


fig 1. permisos ejecución

1

Inicio del juego

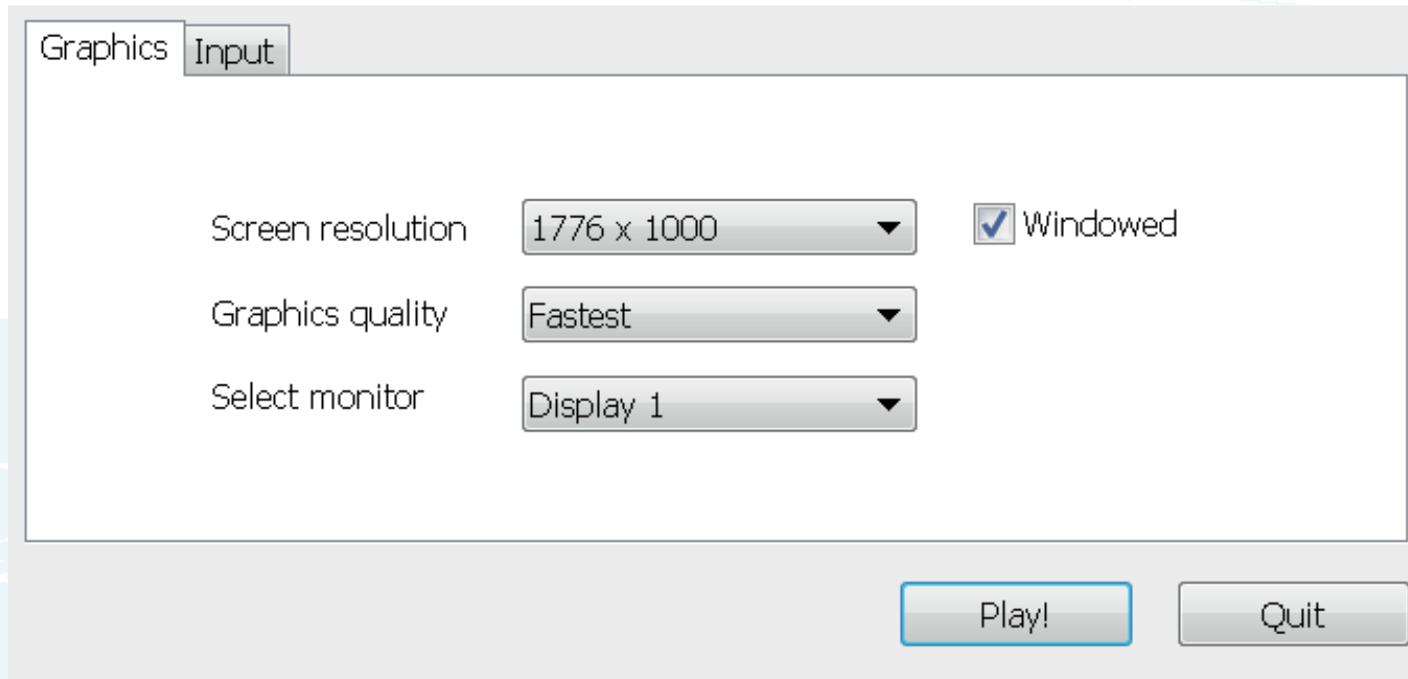


fig 2. icono superate

Si no tiene claras las especificaciones de su equipo, se recomienda iniciar el juego con la siguiente configuración:

Screen Resolution: 1280 X 720

Graphics Quality: Fastest

1

Inicio del juego

Una vez abierto el juego aparecerá la pantalla de inicio, en la que podrá encontrar un campo de texto y 2 botones (fig 3)

Número de Documento: junto a este encontrará un campo, en el cual debe ingresar el número de documento (tarjeta de identidad) con el cual se registró.

Juego Nuevo: Al dar clic iniciará el juego. Use este botón si es la primera vez que juega Gimnasio del Saber

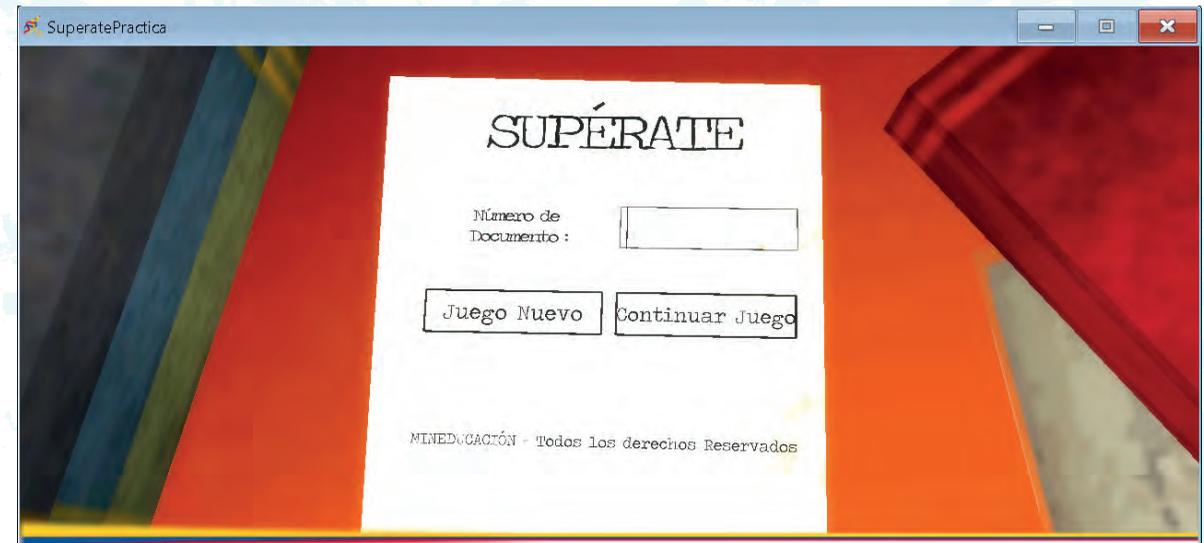


fig 3 pantalla de inicio

Continuar Juego: Al dar clic en este botón, retomará el juego desde uno de los puntos de aparición, basado en el progreso previo que haya tenido.

2

Selección de Personaje

Una vez dé clic en [Juego Nuevo](#) procederá a seleccionar el personaje, para lo cual deberá ubicar el cursor sobre uno de los personajes en la pantalla de selección (fig 4) y dar clic sobre el que eligió.



fig 4 pantalla de selección

3

Interfaz de Usuario

A continuación se dará una breve descripción de los elementos que se encuentran en la interfaz (fig 5)



A Nombre de jugador

Aparecerá el nombre registrado del usuario actual.

B Vida del jugador

El jugador perderá el juego si la barra de vida está vacía, e irá bajando si el jugador recibe daño en combate o si cae del nivel. Del mismo modo, eliminar enemigos brindará al jugador la posibilidad de llenar de a poco la barra de vida.

C Cantidad de Llaves

Uno de los elementos fundamentales del juego es la recolección de llaves, que se pueden obtener respondiendo preguntas y serán necesarias para avanzar en el nivel. Las cantidades dependerán de la etapa del nivel.

fig 5 interfaz de usuario

3

Interfaz de Usuario

D Tiempo

En el Gimnasio del Saber, el tiempo será contabilizado a fin de establecer un ranking con los mejores jugadores. La puntuación por preguntas acertadas y el tiempo determinarán quién es el mejor.

E Movimiento

En caso de usar un dispositivo con teclado, se tiene la opción de usar las teclas W, A, S, D para moverse. Si el dispositivo es Android o tiene entradas táctiles, se puede cambiar el modo de entrada de teclado a touchpad en la pantalla, para lo cual puede presionar el botón en la parte izquierda o presionar la tecla H

F Controles

En la pantalla aparecen cuatro botones alineados, con información de la tecla que se debe presionar:

Ocultar Controles

Permite a los usuarios ocultar la interfaz, en caso de usar teclado como dispositivo de entrada. Esta opción no está disponible en Android ([Presionar J](#)).

Escudo

Para defenderse de golpes y evitar daño, o arrastrar objetos en uno de los modos de pregunta ([Mantener M](#)).

Golpe

Para combatir a los enemigos y empujar objetos en uno de los modos de pregunta ([Presionar N](#)).

Saltar

Para moverse en el mapa y llegar a zonas elevadas ([Presionar Espacio](#)).

4

Mecánicas de juego

Para avanzar en el juego debe responder preguntas, que se encuentran a lo largo del recorrido a modo de elementos para interactuar. Las zonas de pregunta están identificadas por el símbolo de **Supérate con el Saber** ubicado en el suelo (fig 6). En caso de elegir la respuesta equivocada, accederá a una zona de refuerzo.



fig 6 zona de pregunta

Para ver las preguntas basta con acercarse a la zona, momento en el cual aparecerá la interfaz con las opciones (fig 7), las cuales corresponderán a los elementos que se encuentran en el escenario. Una vez lea la pregunta, presione **tecla K**, que mostrará u ocultará la interfaz de pregunta.

Una vez haya leído la pregunta y elegido una opción, proceda a interactuar con los elementos del escenario.

Se recomienda leer atentamente la pregunta y las opciones.

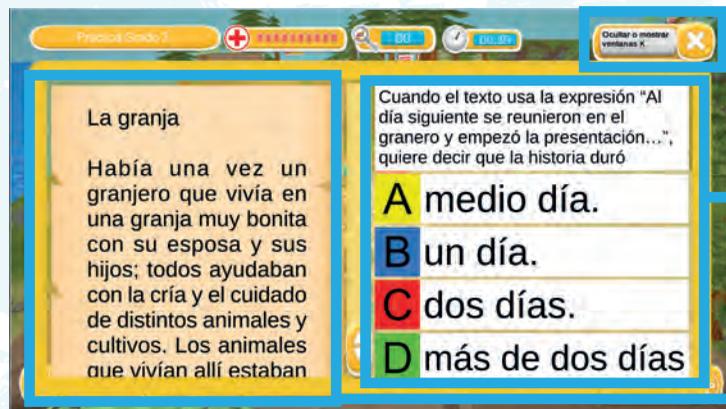


fig 7 interfaz pregunta

mostrar /ocultar pregunta

Puede presionar la tecla K para mostrar u ocultar la interfaz o dar clic en el botón de cerrar.

pregunta y opciones

Basado en el contenido se formulará una pregunta y las opciones aparecerán con sus respectivas letras y colores. Después deberá interactuar con los elementos en el escenario para dar la respuesta.

Contenido

El contenido puede ser una imagen, una serie de imágenes, textos, diagramas, etc. Las preguntas se formularán basándose en la información suministrada en este espacio.

4

Mecánicas de juego

Los modos de interacción pueden ser de 4 tipos: saltar, empujar, golpear y atraer, cada uno de estos con su respectivo objetivo. A continuación se explicarán los procedimientos para responder las preguntas:

A Golpear

Para responder las preguntas de esta mecánica, deberá ubicarse frente al botón que contenga la opción que crea es la correcta y con el personaje mirando hacia el botón "presionar" (TECLA N) (fig. 8).



fig 8 golpear

B Empujar

Para responder las preguntas de esta mecánica, deberá escoger la opción que crea es la correcta y con el personaje mirando hacia el elemento. Después presionar la (TECLA N) (fig. 9), lo que moverá el elemento a través del escenario. Repita este proceso hasta que lleve el elemento a la zona brillante.



fig 9 empujar

4

Mecánicas de juego

C

Atraer

Para responder las preguntas de esta mecánica, deberá ubicarse en la zona brillante que esté frente a la opción que crea es la correcta y con el personaje mirando hacia el botón “Mantener” (TECLA M) (fig. 10) acercar hasta que el elemento quede próximo al personaje.



fig 10 arrastrar

D

Saltar

Para responder las preguntas de esta mecánica, deberá ubicarse sobre el elemento que contenga la opción de su preferencia y después presionar la tecla “Espacio” (fig 11).



fig 11 saltar

5

GANAR / PERDER

Para avanzar en el juego, deberá responder las preguntas que se encuentran a lo largo de los escenarios. Al responderlas de forma correcta aparecerá una llave, la cual deberá coleccionar para seguir avanzando. Responder de forma incorrecta no supone la pérdida del juego. Si esto llega a pasar, el jugador será enviado a una zona de refuerzo, la cual contiene información que le permitirá afianzar conocimientos de los temas tratados.

Sin embargo, el juego se dará por terminado, ganando o perdiendo, en las siguientes condiciones:

A GANAR

Para completar el juego, deberá responder las preguntas que se encuentran distribuidas en dos niveles, en el menor tiempo posible. Para determinar su posición respecto a los demás jugadores, se contará el número de preguntas contestadas de forma correcta y el tiempo en el que fueron respondidas.

B PERDER

El jugador perderá si la barra de vida queda vacía por completo. Esto puede ocurrir si el jugador cae del escenario muchas veces o sufre daño combatiendo los enemigos en el nivel, o si responde una pregunta mal y la pregunta de refuerzo también. En caso de perder el juego, puede presionar la **tecla N** para iniciar otra vez.



Juego offline

Para ejecutar el Videojuego Gimnasio del Saber de manera offline, en el campo identificación debe ingresar el número del curso que representa, así: 2 para segundo, 3 para tercero, 4 para cuarto, 5 para quinto, 6 para sexto, 7 para séptimo, 8 para octavo, 9 para noveno, 10 para décimo y 11 para el grado once. **NO es necesario internet.**

Tenga presente que para que su puntaje sea válido en el concurso del Portal Colombia Aprende, deberá desarrollar el VideoJuego de manera ONLINE, ingresando con su número de identificación registrado en Supérate con el Saber 2.0.

Recordamos que solo participan de manera ONLINE, los estudiantes que presentaron por lo menos una prueba de la fase clasificatoria de Supérate con el Saber 2.0 2018.

El Videojuego en su versión offline, lo puede tomar como entrenamiento.

